

Leitfaden Prep-Woche Studioproduktion Film

Eine Woche vor Dreh, wenn Auflösung, Lichtpläne, Locations und Kostüme bereits festgelegt sind, findet die sogenannte Prep-Woche für die technischen Departments statt.

KAMERA

Operator & 1st AC

In der Prep-Woche wird die Ladeliste erstellt, auf der fein aufgegliedert das benötigte Kameraequipment steht, welches man für den Dreh mitnimmt („lädt“).

Diese Liste übersendet man den technischen Mitarbeitern, damit diese wissen, welche Technik benötigt wird, diese ggf. schon vorbereiten oder nochmal warten können.

Bei der Übergabe des Equipment an die Studenten, wird diese Liste von den Technischen Mitarbeitern, als auch dem verantwortlichen Studenten (meistens Operator) gegengezeichnet.

Die Liste dient dann später bei der Rückgabe des Equipments auch der Kontrolle, dass man während dem Dreh nichts verloren hat.

1st AC & 2nd AC

Wenn man Equipment wie Objektive und Filter entgegennimmt, überprüft man diese auf Schäden an den optischen Bauteilen (z.B. Vorder- und Rücklinse). Am besten man nimmt dafür eine starke LED-Taschenlampe, dann lassen sich Kratzer oder Schäden in der Vergütung einfacher sehen. Wenn Schäden vorhanden sind, überträgt man diese in ein Optik- oder Filterprotokoll. Auch dieses wird von den Technischen Mitarbeitern gegengezeichnet und verbleibt im Original bei diesen. Es empfiehlt sich allerdings eine Kopie für einen selbst zu machen, damit man im Zweifelsfall nochmal unterwegs nachschauen kann, ob bestimmte Schäden schon beim Laden vorhanden waren.

Solche Protokolle werden in der Regel auch für die Monitore ausgefüllt, damit man eine Übersicht hat, welche Kratzer bereits im Display vorhanden waren.

Ebenfalls sollte man das Auflagemaß aller Objektive überprüfen. Dazu stellt man die originale Kamera in 1m Distanz zu einer Wand (besser: Schärfe-Target) und stellt nun am Objektiv auf die 1m Markierung scharf. Nun spielt man mit dem Fokus und schaut, wann das Bild am schärfsten wirkt. Stimmt der Punkt der höchsten Schärfe mit der 1m Markierung an der Optik überein, ist das Auflagemaß korrekt und keine weiteren Schritte sind nötig. Für teligere Objektive mit einer höheren Naheinstellgrenze muss man die Kamera dann in 2 oder 3m Abstand zur Wand aufstellen und die entsprechenden Markierungen an der Optik wählen.

In der Regel zeichnet man diesen Test zur Protokollierung auch auf. Zum Beispiel eine Aufnahme, bei der die Schärfe auf der 1m Markierung liegt, eine bei der sie einen halben Strich darunter liegt, eine bei der sie einen Strich darunter liegt und einen bei der sie zwei Striche darunter liegt. Dasselbe für ½, 1, 2 Striche darüber.

Diese Aufnahmen gibt man dann auch an die Postproduktion, die das nochmal in Ruhe im Schneiderraum oder auf dem „Zielmedium“ (z.B. Kinoleinwand) überprüfen kann. Das dient den Kameraassistenten auch als Sicherheit, dass mit den Optiken alles stimmt und auch bei etwaigen Problemen, die dann während der Dreharbeiten

aufzutreten, als Beweis, dass zum Zeitpunkt des Ladens alles gestimmt hat und gewissenhaft getestet wurde. Unter anderem könnte das wichtig für eine Versicherung sein, wenn z.B. ein Drehtag aufgrund eines technischen Fehlers wiederholt werden müsste.

Falls der Punkt der höchsten Schärfe darüber oder darunter liegt, stimmt das Aufmaß des Objektivs nicht. Um das zu beheben muss man den Abstand zum Sensor vergrößern bzw. verringern. Das passiert über sogenannte Shims, die zwischen dem Körper der Optik und dem Mount eingelegt werden. Das sind sehr dünne Metall- oder Plastikringe, in verschiedenen Stärken, mit denen man minimal den Abstand des Objektivs zum Sensor anpassen kann. Shims für die Zeiss CP.3 Objektive sind an der HdM vorhanden, sollte da etwas nicht passen. Da solche Shims für jeden Hersteller und jede Produktlinie variieren, empfiehlt es sich die für die jeweiligen Optiken passenden Shims direkt mitzubestellen, wenn man Optiken leiht oder als Beistellung bekommt. Kontrollieren kann man das Aufmaß an einer speziellen optischen Bank, dem Kollimator, welchen es auch an der HdM gibt.

Außerdem testet man die Kamera und ob mit dem Sensor alles stimmt. Dazu nimmt man einen Weißclip auf, der über das gesamte Bild hinweg von der Belichtung clippen muss. Zum Beispiel mit einer Aufnahme ohne Optik.

Und einen Schwarzclip, ebenfalls ohne Optik, aber mit aufgesetzter Mount Abdeckung. Diese Clips gehen dann ebenfalls an die Postproduktion, die das Material auf Bildfehler (z.B. tote Pixel, Fehler am Sensor-Stitching, etc.) überprüfen können.

Um einen möglichst problemlosen Dreh zu haben, testet man auch alle Kabel (SDI-Kabel, RS-Kabel, Monitorkabel, LBUS Kabel usw.) und überprüft, dass diese keinen Wackelkontakt haben. Je nach Verfügbarkeit empfiehlt es sich mindestens ein Ersatzkabel für jede Art von Kabel mitzuführen.

LICHT

Auch das Lichtdepartment erstellt eine Ladeliste mit dem genauen Lichtequipment, welches man für den Dreh zu benutzt bzw. mitnimmt.

Mit genügend Vorlauf sollte man außerdem checken, ob für jede Art von Sockel und Leistungsklasse ein Ersatzbrenner an der HdM vorhanden ist.

Wenn man genügend Zeit hat, kann es sich auch lohnen mit einem Colorimeter die einzelnen HMI Lampen auf einen Grün-/Magentastich zu messen. Mit zunehmendem Alter der Brenner ist dies ein typisches Problem bei HMI Lampen. Vor allem bei Drehs, die in HDR gemastert werden, sollte man verstärkt darauf achten, da Farbstiche in bei HDR leichter auffallen.

BÜHNE

Wie Kamera und Licht erstellt die Kamerabühne auch eine Ladeliste mit dem benötigten Equipment.

Licht-Maske Test

Der Licht-Maske Test ist dafür da, den richtigen Darsteller (kein Stand-in) mit Makeup und den richtigen Kostümen in einer oder mehreren Lichtstimmungen aus dem Film zu sehen. Er hilft Makeup, Kostüm und Licht in Kombination mit Hautfarbe und Gesichtsform des Originaldarstellers zusammen zu sehen und gegebenenfalls noch bis zum Dreh letzte Anpassungen vornehmen zu können.

Man kann je nach Department zum Beispiel auf Folgendes achten:

- Wie ist die Gesichtsform des Darstellers? Gibt es Lichtwinkel, aus denen das Gesicht unvoreteilhaft wirkt?
- Wie liegen die Augenhöhlen? Wo muss ich mit dem Licht hin, um kein Eyclight zu erzeugen (falls gewünscht)
- Wie wirkt die Gesichtsform mit einem weitwinkligem/teiligem Objektiv?
- Passen die Kostümfarbe und die Hautfarbe zueinander oder lassen sie den Darsteller zu blass etc. wirken?
- Wie wirkt die Hautfarbe des Darstellers? Gibt es Lichtstimmungen, in denen sie zu blass, zu dunkel oder unnatürlich wirkt?

Wichtig dafür ist es auch, die originale Kamera und Optiken zu benutzen.

Wenn es im Film mehrere Lichtstimmungen gibt, werden zumeist auch mehrere Lichtstimmungen ausprobiert. Selbiges mit Makeup und Kostüm. Gibt es Szenen mit speziellem Makeup, z.B. geschminkte Wunden, so sollte das auch getestet werden. Damit z.B. die richtige Hautfarbe vorhanden ist oder gegebenenfalls noch gekauft werden kann.

Da für den Licht-Maske Test der richtige Darsteller an die Hochschule kommen muss, empfiehlt es sich diesen direkt mit der Kostümprobe (Fitting) zu verbinden.

Beim Licht-Maske Test sollten anwesend sein:

- Regie: Um Makeup, Kostüm und Licht zu übersehen und abzunehmen
- DoP: Um Licht anzuweisen und Framing zu bestimmen
- Operator & Kameraassistenten, um Technik zu bedienen
- Oberbeleuchter mit Beleuchtern (spart Zeit beim Umbau)
- Makeup-Artist
- Kostümbildnerin

Im besten Fall schafft man es alle groben Lichtstimmungen (nicht alle Lichtsetups!), die dazugehörigen Kostüme und Makeups einmal am Darsteller zu sehen.

Meistens kann man mit 2-3 Stunden für die Durchführung des Licht-Maske Tests rechnen. Zeit sparen kann man, in dem man z.B. die Lichtsetups schon im Vorhinein vorbereitet.

Als Beispiel hier die verschiedenen Lichtsetups des Licht-Maske Tests der
Studioproduktion „BLIND“:



Setup 1: 35mm, Weißabgleich 5600K, Kunstlicht mit animiertem Fernsehlicht von
vorne und farbigem Aquariumslicht von der Seite, Führung Gesicht auf Blende,
Kostüm #1



Setup 2: 50mm, Weißabgleich 5600K, Kunstlicht mit animiertem Fernsehlicht von
vorne und farbigem Aquariumslicht von der Seite, stärkere Aufhellung auf rechter
Gesichtshälfte, Führung Gesicht 1 Blendenstufe unterbelichtet, Kostüm #1



Setup 3: 50mm, Weißabgleich 5600K, Diffuses Tageslicht, Führung Gesicht auf
Blende, Kostüm #2



Setup 4: 50mm, Weißabgleich 5600K, Diffuses Tageslicht mit Alufolie an Wand,
Führung Gesicht auf Blende, Kostüm #3



Setup 5: 50mm, Weißabgleich 5600K, Diffuses Tageslicht mit Alufolie an Wand,
Führung Gesicht eine Blendenstufe überbelichtet, Kostüm #3



Setup 6: 18mm, Weißabgleich 5600K, Diffuses Tageslicht mit Alufolie an Wand,
Führung Gesicht eine Blendenstufe überbelichtet, Kostüm #3